

VISUALISASI EFEK HIPERREALITAS TERHADAP IDENTITAS DIRI DALAM MEDIUM VIDEO SENI.

Rionaldi Perdana¹, Cucu Retno Yuningsih², Ranti Rachwamati³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong,
Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
rionaldip@student.telkomuniversity.ac.id¹, curetno@telkomuniversity.ac.id², rantirach@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Kita sadari bahwa teknologi semakin berkembang dengan pesat di dunia, kemajuan teknologi ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Walaupun kemajuan teknologi memberikan dampak negatif dan positif dengan perbedaan yang sangat jelas namun masih banyak manusia yang tidak menyadari terhadap dampak negatif tersebut karena tanpa kita sadari kemajuan teknologi sangat berpengaruh terhadap aspek kehidupan manusia, dengan perkembangan teknologi tersebut ternyata cukup banyak berdampak pada permasalahan ke arah yang negatif dan merugikan untuk kesehatan mental manusia. Sehingga penulis ingin mengangkat permasalahan tersebut melalui Tugas akhir dan menjadi sebuah karya video seni yang berjudul *In Dreams Our Lie Memories*. Melalui media video seni yang menggabungkan antara elemen seni visual dan seni audio, penggunaan media video seni diharapkan dapat memberikan pesan yang lebih mudah tersampaikan kepada kalangan umum dan kemudian menjadi suatu karya yang akan menjadi media yang cukup efektif untuk memberi gambaran bahwa teknologi semakin berkembang dengan pesat di dunia. Oleh karena itu penulis ingin memberikan suatu karya video seni yang memiliki konsep visual surealisme dan melalui medium video seni dengan tujuan memberikan sebuah gambaran visual bahwa perkembangan teknologi berhubungan erat dengan dunia hiperrealitas yang ternyata memiliki dampak buruk terhadap kesehatan mental seseorang.

Kata kunci: Hiperrealitas, Surealisme, Video Seni.

Abstract : *We realize that technology is developing rapidly in the world, this technological advancement has a great influence on human life. Even though technological advances have negative and positive impacts with very clear differences, there are still many people who are not aware of these negative impacts because without us realizing that technological advances greatly affect aspects of human life, with these technological developments it turns out that there are quite a lot of impacts on problems in the right direction. negative and detrimental to human mental health. So the author raises this problem through his final assignment and becomes an art video work entitled *In Dreams Our Lie Memories*. Through video art media that combines elements of visual art and audio art, it is hoped that the use of video art media can provide messages that are more easily conveyed to the general public and then become a work that will be an effective medium to illustrate that technology is growing rapidly. in this world. Because of that, the author wants to provide a work of video art that has a surreal visual concept and through the medium of video art with the aim of providing a visual picture that technological developments are closely related to the world of hyperreality which in fact has a negative impact on one's mental health.*

Keywords: Hyperreality, Surrealism, Video Art.

PENDAHULUAN

Fenomena modernisasi di era serba digital membuat sebuah kebiasaan baru yang menciptakan berbagai dinamika sosial yang baru juga bagi umat manusia, perkembangan zaman dan teknologi yang sangat cepat kini telah banyak merubah orientasi sebagian manusia pada tingkatan tertentu yang menjadikan hal tersebut mampu membuat hubungan *face-to-face* tergantikan menjadi hubungan *interface* sehingga banyak masyarakat tradisional yang sebelumnya bergantung pada teknologi konvensional berubah dan berpindah haluan menjadi masyarakat yang bergantung pada teknologi modern, mungkin *smartphone* adalah salah satu contoh benda yang sudah sangat melekat pada masyarakat Indonesia. Kompas.com (16/10/2022) melaporkan bahwa pada tahun 2021 terdapat 202,6 juta masyarakat Indonesia terdaftar sebagai pengguna internet *mobile* yang baru sedangkan untuk total jumlah penduduk Indonesia sendiri saat ini adalah 274,9 juta jiwa dari data tersebut menyatakan bahwa pengguna Internet di Tanah Air sudah meningkat dengan sangat pesat dengan pertumbuhan sekitar 73,7 persen jika dibandingkan pada Januari 2021.

Wikipedia mencatat Indonesia adalah negara yang memiliki urutan ke 4 dunia dengan jumlah pengguna sekitar 202,616 juta jiwa sebagai pengguna internet terbesar di bawah China yang memimpin dengan pengguna internet sekitar 904,080 juta jiwa saat ini China berada di urutan pertama setelah mengalahkan India yang berada di urutan ke 2 dengan jumlah pengguna 718,740 juta jiwa kemudian disusul oleh Amerika Serikat yang berada di urutan ke 3 dengan jumlah pengguna 246,390 juta jiwa.

Namun seiring dengan meningkatnya konsumsi terhadap teknologi terbaru membuat negara Indonesia termasuk salah satu negara yang mengalami krisis permasalahan sosial sebagai dampak penggunaan ICT berbasis internet. Berdasarkan hasil survey penggunaan TIK dan implikasinya terhadap Sosial

Budaya Masyarakat Puslitbang Aptika-IKP Kemkominfo di tahun 2018, penggunaan TIK menimbulkan respons positif dan negatif, diantaranya memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi jarak jauh sehingga penyebaran informasi menjadi lebih mudah diakses, namun masih banyak terdapat masyarakat yang masih bersikap kurang bijak dalam memilih informasi memiliki persentase yang lebih besar (Kominfo,2019)

Pada awalnya teknologi Internet dikembangkan oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969 dengan tujuan pengembangan sistem pertahanan di sektor militer, lembaga tersebut adalah ARPA yang kemudian mengembangkan sebuah jaringan yang bernama ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*). Pada awal kemunculan sistem ARPANET hanya mampu menghubungkan 4 situs saja yaitu Stanford Research Institute, University of California, Santa Barbara, University of Utah, setelah diperkenalkan kepada publik ARPANET kemudian berkembang menjadi dua bagian yaitu MILNET (untuk keperluan militer) dan ARPANET untuk kebutuhan non-militer.

Saat ini teknologi internet sudah semakin maju dan berdampak pada perkembangan media dalam berkomunikasi. Banyak dari kalangan remaja hingga orang tua yang saat ini sangat ketergantungan terhadap *Smartphone* dan media sosial, hal itu diperjelas dengan *smartphone* mereka yang selalu ada di tangan dan hampir selalu online di media sosial yang seakan tidak ada ujungnya terlebih lagi kini untuk mengakses internet dan media sosial bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan bermodalkan *Smartphone* dan koneksi internet kita mampu mengakses nya dengan mudah. Karena faktor tersebut terjadi berbagai perubahan terhadap penyebaran informasi yang membuat permasalahan baru yang terjadi di seluruh belahan dunia, Salah satu ciri yang sangat nyata adalah peranan internet dan media sosial yang mulai mengganti media massa konvensional dalam penyebaran informasi (Putri,2016)

Meskipun banyak fenomena dinamika sosial terjadi di zaman modern seperti sekarang. Namun jika kita melihat pada fakta bahwa semua hal tersebut terjadi karena memang sifat manusia yang sangat mengedepankan kemajuan teknologi tanpa memikirkan resiko dibaliknya. Seperti film dokumenter buatan Netflix yang bercerita tentang sisi gelap teknologi yang berjudul "*The Social Dilemma*" film dokumenter tersebut menceritakan sebagian pengalaman para mantan pegawai perusahaan teknologi terbesar seperti Google dan Facebook tentang sisi gelap selama mereka bekerja disana.

Oleh karena itu Baudrillard (1985) sudah sangat yakin terhadap pendapatnya bahwa kondisi dunia realitas dan dunia hiperrealitas sosial media sudah mengalami perubahan yang membuatnya sangat sulit dibedakan dan telah menjadi sebuah realita yang nyata. Media sosial saat ini berubah menjadi sebuah realitas yang nyata pada kehidupan manusia di zaman sekarang, media sosial telah menjadi hiburan yang secara tidak langsung merubah sebuah ideologi dalam bersosialisasi yang kemudian menjadi sebuah promosi untuk gaya hidup yang

elit dan telah merubah pandangan manusia dalam memaknai sebuah realitas. (Elly,2018) Menurut Baudrillard `Hiperrealitas` terjadi ditandai dengan hilangnya petanda dan representasi metafisika yang menyebabkan hilangnya ideologi, dan runtuhnya realitas oleh dunia nostalgia dan fantasi. Didalam dunia seperti ini para manusia digiring dengan pengalaman ruang hiperrealitas sehingga realitas tersebut menjadi berbaur dengan nostalgia, fantasi, halusinasi, fiksi, sehingga hiperrealitas tersebut membuat manusia sulit membedakan antara dimensi nyata atau tidak. (Astuti,2015)

Tulisan diatas merupakan sebuah gambaran bahwa kecanggihan teknologi memang akan terus berkembang hingga ke titik paling sempurna dimana sebuah realitas virtual akan dapat terwujud dan membawa fantasi manusia tanpa ada batasan. Oleh karena itu penulis akan membuat sebuah karya visual yang menunjukkan efek dari sebuah hiperrealitas terhadap mental manusia di zaman sekarang dengan media video art. Penulis yakin bahwa manusia di zaman sekarang sangat memerlukan sebuah informasi tentang sisi gelap dari sebuah kemajuan teknologi internet dan media sosial.

RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana konsep hiperrealitas dalam sebuah karya video seni?
2. Bagaimana visualisasi efek hiperrealitas terhadap mental seseorang melalui video seni ?

TUJUAN BERKARYA

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil karya video seni yang dapat memberikan gambaran kepada masyarakat umum tentang dampak dari hiperrealitas terhadap kesehatan mental seseorang. Dan juga sebagai media pengekspresian diri sang penulis melalui sebuah karya video seni.
2. Video seni yang menjelaskan tentang efek dari hiperrealitas media masa terhadap kesehatan mental.

LANDASAN TEORI

Hiperrealitas, Anxiety Disorder

Konsep tentang hiperrealitas berasal dari teori simulasi Jean Baudrillard. Ia merupakan seorang filsuf kelahiran (Reims, 27 Juli 1929 - Paris, 6 Maret 2007) Baudrillard sangat ahli dalam bidang teori kebudayaan dan sosiolog dan salah satu orang yang mengembangkan teori filsafat, sosial, dan metafisika budaya dengan postmodernisme dan pascastrukturalisme dalam lingkup tertentu. Baudrillard adalah seorang penulis yang sangat menonjol di era kontemporer, dia telah menerbitkan lebih dari lima puluh buku yang kemudian dia aktif dalam mengomentari berbagai dinamika sosial meliputi isu-isu tentang perbedaan ras, gender, hingga peralihan kebiasaan masyarakat modern menuju postmodern, dan peranan media dalam konsumerisme tidak lupa dari perhatiannya (Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2019)

Adapun teori Baudrillard yang banyak membahas tentang masyarakat postmodern bahwa media telah membuat sebuah simulasi yang pada akhirnya mengkonstitusi tahapan sejarah dan kebiasaan baru pada masyarakat, menurut gagasan simulasi Baudrillard mengatakan bahwa masyarakat modern mengalami penurunan kesadaran terhadap sesuatu yang `real` akibat dari imajinasi yang dibuat oleh media. Pada akhirnya setiap individu akan mengalami `ecstasy of communication` akibat dari efek kemajuan teknologi yang memaksa manusia untuk selalu hidup dengan sebuah dunia virtual (Genep,2022)

Baudrillard mengatakan bahwa dunia kontemporer adalah sebuah simulakra kondisi tersebut merupakan sebuah realitas yang telah tergantikan oleh sebuah simulasi palsu sehingga seseorang tidak lagi bisa membedakan antara realita dan fantasi. Dalam teori hiperrealitas Baudrillard mengatakan bahwa terdapat dua fase dari empat fase historis tentang adanya tanda dan simbol yaitu suatu kondisi yang terdapat realitas tetapi terdistorsi di dalam sebuah representasi realita yang palsu namun fakta tersebut tersembunyi dalam representasi realita yang palsu, yaitu :

1. Terdapat sebuah kebenaran, realitas yang berdasarkan dengan setia, seperti lukisan LS Lowry yang merepresentasikan *repetitiveness of life* di abad ke-20 Inggris.
2. Memiliki sebuah realitas namun tersamarkan dalam representasi
3. Tidak terdapat realitas, tetapi hal tersebut disembunyikan melalui representasi palsu yang berusaha menjadi kenyataan.

4. Realitas dan representasi tidak lagi saling berhubungan karena tidak ada lagi realita yang nyata. (Widiyanti,2018)

Hiperrealitas ada ketika representasi suatu budaya tidak mempunyai lagi sebuah realitas sosial atau suatu kondisi dimana seseorang manusia yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk memverifikasi diri. Hiperrealitas ada ketika kenyataan diluar dirinya sendiri tidak lagi berdasarkan realita tetapi hiperrealitas membuat kita memiliki imajinasi yang sangat luas dan tidak berdasarkan dari referensi verifikasi. (postmodern) (King, 1998).

Berdasarkan Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5) menjelaskan bahwa gangguan terhadap kecemasan (anxiety) yang berlebihan berasal dari perasaan takut berlebihan hal tersebut banyak terjadi pada seseorang dan berdampak pada kehidupan pribadi mereka sehari-hari. Hal tersebut dapat dialami oleh siapapun tanpa melihat jenis kelamin ataupun usia. DSM-5 menjelaskan bahwa gangguan kecemasan ini memiliki berbagai penyebab dan gangguan kecemasan tersebut dibagi berdasarkan gejala yang dialami, yaitu *generalized anxiety disorder, panic disorder, separation anxiety disorder, phobia, social anxiety disorder*. (Prajogo, 2021)

GAD merupakan kecemasan yang cukup banyak dialami oleh masyarakat, menurut data yang diperoleh dari Kementrian Kesehatan Indonesia 2007, terdapat sekitar 450 juta masyarakat yang mengalami gangguan mental mulai dari usia remaja hingga lansia dengan presentase 11.6% (Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 2020) GAD merupakan gangguan kecemasan berlebih ketika seseorang akan melakukan suatu kegiatan atau aktivitas. penderita GAD terkadang mengalami kegelisahan yang berlebih yang kemudian menimbulkan perasaan takut yang kemudian berdampak pada kehidupannya seperti sulit berkonsentrasi, sulit tidur, dan mudah marah. DSM-5 mengatakan bahwa penderita GAD memiliki enam gejala yang menyerang pada kecemasan serta kegelisahan yang berlebihan dalam waktu sekitar 6 bulan, yang kemudian berdampak pada penurunan kemampuan diri dalam mengendalikan perasaan cemas serta gelisah sehingga tubuh merasakan tekanan yang membuat sulit berkonsentrasi, mudah marah, sulit tidur, dan terdapat gangguan mental lain yang tidak dapat dijelaskan. (Prajogo,2021).

Gangguan kecemasan termasuk gangguan yang memiliki berbagai jenis terhadap ketakutan dan kecemasan sehingga mengganggu perilaku menjadi sangat berlebihan dengan sesuatu hal. Ketakutan adalah respons emosional yang timbul akibat ancaman nyata yang saat itu dirasakan, sedangkan kecemasan merupakan antisipasi terhadap ancaman yang akan

terjadi di masa depan. Jika diperhatikan keadaan tersebut memiliki perbedaan yang tumpang tindih tetapi mereka juga tidak memiliki kesamaan, terlebih lagi rasa takut selalu dikaitkan dengan perasaan lonjakan gairah yang ditujukan untuk memberikan perlawanan terhadap sesuatu yang berbahaya, dan kecemasan selalu dikaitkan dengan perasaan kewaspadaan terhadap perilaku berhati-hati untuk menghindar terhadap suatu hal. Tingkat ketakutan dan kecemasan mengalami penurunan karna perilaku yang dapat dikendalikan dengan baik dan dengan pengalaman jenis respons dengan tingkat tertentu. (DSM V, 2013)

Video Seni dan Surealisme

Video seni merupakan sebuah mahakarya dari kreasi manusia yang banyak mengandung nilai seni, video seni juga dapat dijadikan sebuah media untuk berkomunikasi antar manusia untuk saling menyebarkan suatu pesan atau dijadikan sebagai media untuk mengekspresikan diri antara sineas kepada publik. Oleh karna itu video seni tidak memiliki ketergantungan terhadap aturan sinema, video seni tidak diharuskan menggunakan aktor, tidak harus mengandung dialog, dan tidak selalu memiliki plot atau narasi yang jelas. Sehingga video seni merupakan salah satu kultur media massa yang baru dan dapat dijadikan sebagai media untuk komunikasi massa layaknya video pribadi yang terlepas dari keterkekangan struktural. (Amsari, 2023)

Kemunculan video seni diawali sekitar tahun 1965 di Amerika Serikat sesaat setelah kemunculan kamera video portable pertama Sony Portapak yang kemudian digunakan oleh beberapa seniman untuk berkarya melalui media tersebut secara pribadi tanpa terikat dengan naungan korporasi televisi atau film (Muhidin,2009). Pada periode awal kemunculan tersebut, video seni banyak dibuat dengan mengangkat tema persoalan yang cukup umum kemudian membaurkan antara batas seni teater, tari, film, seni rupa, dan musik dengan dengan konsep video seni yang penuh dengan ide tentang manusia dan teknologi, karena perkembangan besar dalam media seni dunia maka video seni dianggap sebagai media yang cukup baru untuk berkarya dalam seni, oleh karna itu perkembangan teknologi ternyata membawa arah perubahan dan kemajuan dalam seniman membuat karya seni sehingga hal tersebut memberikan kebebasan seorang seniman dalam menciptakan karya melalui berbagai teknik. (Yuningsih, C. R., & Rachmawanti, R., 2022)

Krisna Murti seorang seniman berpendapat bahwa video seni seyogyanya terdapat empat unsur yang menjadi pedoman yaitu unsur interaksi, unsur seni rupa, unsur tema, dan unsur komunikasi. Melalui media video seni dan didukung dengan media lain akan tercipta

sebuah representasi intelektual pada seniman yang membuat video seni tersebut sehingga unsur sensibilitas, unsur perasaan, unsur imajinasi, dan unsur fenomenal dapat divisualisasikan secara informatif-deformatif (Adiprabowo,2014). Video seni memiliki beberapa karakteristik dalam menyampaikan pesan bersifat umum sehingga komunikasi yang terjadi bersifat anonim, tersebar, heterogen. Selain itu melalui video seni juga mampu menyampaikan suatu nilai budaya yang ada dalam kalangan masyarakat, video seni juga banyak berkontribusi dalam menceritakan sejarah generasi sebelumnya sehingga secara garis besar historis video seni mampu menyebarkan nilai-nilai pada zaman video seni tersebut dibuat. (Tumanggor,2017)

Tidak hanya itu video seni terkadang juga mengandung unsur bisnis dan teknologi jika kita melihatnya dari tolak ukur industri hiburan, video seni merupakan sebuah media yang dirancang sebagai alat komunikasi yang tidak memiliki sebuah batasan yang kemudian dirancang oleh sebuah sistem untuk dapat berbagi informasi dan hiburan, oleh karena itu teknologi saat ini sudah menjadi bagian dalam media dan alat yang digunakan untuk menciptakan sebuah karya, sehingga pemanfaatan teknologi banyak digunakan untuk berkomunikasi dalam berbagi informasi dalam menciptakan ide-ide baru sehingga banyak bermunculan bentuk dan jenis kreativitas seorang seniman dalam mengeksplorasi ide. (Rachmawanti, R., Yuningsih, C. R., & Hidayat, S., 2023).

Surrealisme merupakan suatu gerakan seni yang mulai muncul di Eropa sesaat setelah perang dunia I hingga perang dunia II yang dipelopori oleh Phillippe Soupault dan Andre Breton sekitar tahun 1919. Pada awal kemunculannya surrealisme mengundang banyak kontroversi karna banyak ideologi dari surrealisme yang mempunyai dampak besar bagi gerakan seni di muka bumi. Menurut kaum surealis, representasi tidak selalu berasal dari unsur yang memiliki makna dari dunia nyata, oleh karena itu unsur tersebut juga bisa didapatkan melalui unsur yang tidak nyata. Dalam pengertian yang lain representasi yang berasal dari objek benda nyata tidak selalu menjadi objek yang dapat ditiru, sehingga dari kedua hal tersebut menimbulkan banyak ciri khas yang baru bagi seniman yang mulai menghadirkan permasalahan pribadi untuk dituangkan ke dalam karya yang mereka buat. (Yuningsih, C. R., Siregar, F. A. G., & Sintowoko, D. A. W., 2021).

Surrealisme sendiri terdiri dari kata ajektif *surrealiste* (*Surrealisme* [Perancis] dan *Surrealism* [Inggris]) yang pertama kali digunakan oleh Guillame Apollinaire untuk menjelaskan konsep drama surealis yang ia buat dengan judul *Les Mamelles de Tiresias*. Teori surrealisme

sangat berkaitan dengan teori Sigmund Freud yang menyatakan bahwa dunia alam bawah sadar merupakan suatu gambaran yang menceritakan banyak mimpi-mimpi dan representasi dari khayalan tidak logis. Oleh karena itu surealisme tidak hanya sekedar gerakan seni semata yang jika dikaitkan oleh teori Sigmund Freud terdapat sebuah gabungan antara mimpi dan realita menjadi sebuah kenyataan dalam bentuk gambar yang berbentuk halusinasi, ilusi, fantasi tentang perasaan manusia yang selalu ekspresif dan dinamis, contoh seniman nya adalah Andrian Pipper, Norman Yonetto, dan Krisna Murti. (Muhidin,2009).

REFERENSI SENIMAN

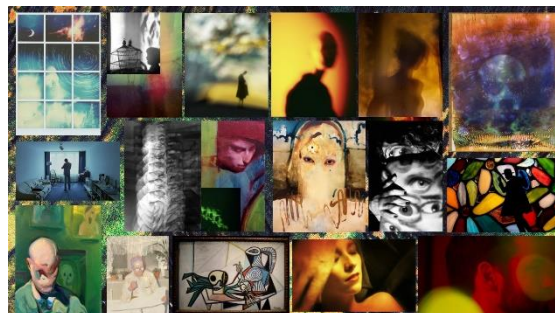
Lulaby for the lost



Gambar 2. 1 Profil seniman

(Sumber: <https://www.crowdfunder.co.uk/p/lullaby-for-the-lost>)

Merupakan sebuah proyek film pendek eksperimental yang berfokus untuk mengeksplorasi realitas fenomenologis dari pengalaman hidup manusia yang mengungkap hubungan yang terbentuk antara realitas dari dalam diri kita melalui kesadaran dan alam bawah sadar. Sepanjang hidup manusia pengalaman dan ingatan akan melebur kedalam batas abstrak mimpi. Saat seluruh realitas sudah bergeser dari waktu ke waktu ingatan dan persepsi kita berubah menjadi sebuah mimpi yang akan menjelaskan kisah seluruh hidup yang sudah dilalui.



Gambar 2. 2 Karya Seniman

(Sumber: <https://www.crowdfunder.co.uk/p/lullaby-for-the-lost>)

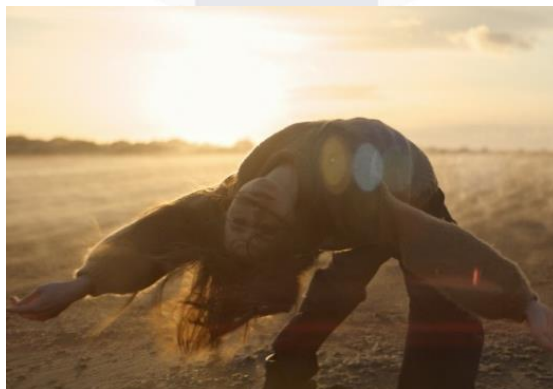
Oleh karna itu penulis mengambil referensi dari karya tersebut karna dari karya *Lullaby For The Lost* memiliki kesamaan dalam tema yang banyak membahas tentang realitas internal dan eksternal kehidupan tunggal yang banyak mengeksplorasi memori tunggal dan literasi yang terulang tiap hidup individu. Melalui karya tersebut penulis akan berfokus untuk mengembangkan konsep dari realitas internal dan eksternal menjadi realitas media massa agar sesuai dengan konsep yang penulis buat.

Neels Castillon



Gambar 2. 3 Foto profil Neels Castillon
(Sumber: <https://www.neelscastillon.com/>)

Neels Castillon merupakan seorang *Film Director* yang telah dinobatkan sebagai *Young Guns* oleh *ADC/One Club for Creativity* pada tahun 2018 berkat karya nya. Neels Castillon memiliki ciri khas dalam karya visual yang menampilkan *performance art* dan ia mampu membuat kepekaan perasaan manusia terhadap alam sehingga melalui karya nya ia selalu menyampaikan sebuah pesan yang dalam kepada para penonton untuk lebih peduli dalam menjaga keterikatan antara manusia dan alam.



Gambar 2. 4 Cuplikan Karya
(Sumber: <https://www.neelscastillon.com/>)

Oleh karena itu penulis mengambil referensi seniman Neels Castillon karena teknik *performance art* yang ia buat dalam karya visual nya selalu memiliki suatu makna yang mendalam sehingga pemaknaan dan pendalaman ekspresi karakter dalam video seni yang akan penulis buat akan banyak terinspirasi melalui karya-nya Neels Castillon.

KONSEP BERKARYA DAN PROSES BERKARYA

Pada kesempatan kali ini penulis akan membuat sebuah karya video art yang berjudul *In Dreams lie our memories*. Langkah awal dalam pembuatan karya ini adalah pra produksi dengan menyiapkan gagasan karya yang akan disusun menjadi sebuah alur video dan kemudian proses tersebut akan dilanjutkan dengan membuat storyboard untuk dijadikan sebagai pedoman dalam proses pembuatan karya, dan tidak hanya itu pada tahap pra produksi diperlukan menyiapkan berbagai kebutuhan untuk produksi. Kemudian pada tahap kedua yaitu saat proses produksi merupakan salah satu proses yang cukup penting karena pada tahap ini merupakan proses utama dalam pembuatan karya. Dan proses terakhir adalah pasca produksi, pada tahap ini merupakan proses akhir dari proses produksi.


In Dreams lie our memories yang akan diterjemahkan ke dalam sebuah karya dengan video seni, karya visual yang akan penulis buat berfokus dalam menggambarkan efek media massa yang begitu cepat dan berdampak pada gangguan mental, oleh karena itu konsep visual dengan teknik surealisme akan difokuskan pada kali ini. Dengan menggabungkan antara seni visual dan seni tata suara akan memberikan sebuah gambaran bahwa ternyata media massa memiliki dampak buruk bagi kesehatan mental.

HASIL KARYA DAN DESKRIPSI KARYA

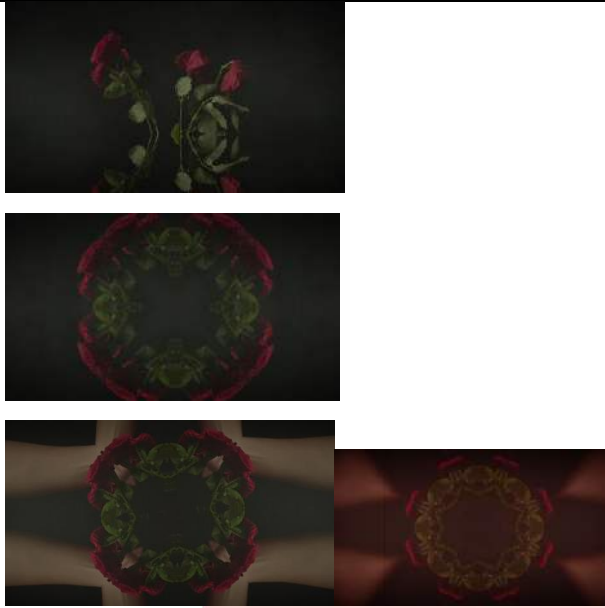
Untuk dapat menjawab perumusan masalah penulis maka hasil akhir dari tugas akhir ini adalah video seni yang memiliki konsep visual dengan pemaknaan tentang hiperrealitas oleh karena itu konsep video seni dengan teknik surealisme dipilih sebagai salah satu elemen pendukung dalam penyampaian pesan agar dapat tersampaikan dengan baik, alasan penulis memilih konsep visual surealisme karena ingin menggambarkan tentang dunia hiperrealitas yang memiliki gambaran sangat abstrak dan penuh dengan dunia imajiner. Sesuai dengan penjelasan tadi, konsep dalam video seni *In Dreams Lie Our Memories* menjadi salah satu aspek yang sangat difokuskan.

Secara keseluruhan video seni *In Dreams Lie Our Memories* memiliki alur dan tempo yang lambat terlebih lagi video seni tersebut diedit dengan menggunakan teknik *Slow Motion* untuk memberikan kesan yang lebih dramatis dalam menampilkan detail objek yang ada didalam frame, selain itu teknik *Slow Motion* didalam video tersbut dipadukan dengan audio *ambience* yang memiliki tempo lambat. Video seni *In Dreams Lie Our Memories* memiliki durasi 03:00 menit, secara garis besar video seni tersebut membahas tentang permasalahan efek dari hiperrealitas media massa terhadap mental manusia, oleh karna itu bagian video seni tersebut dibagi menjadi 3 bagian yang memperlihatkan secara visual bagaimana efek hiperrealitas dan didukung oleh konsep visual surealisme.

Tabel 3. 1 Cuplikan hasil karya akhir

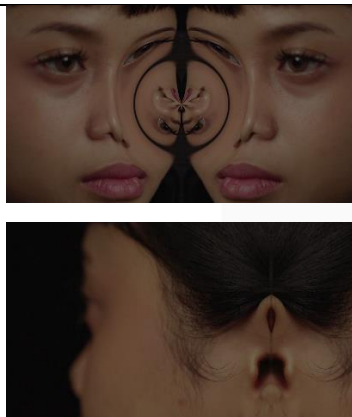
No	Cuplikan karya	Penjelasan karya
1.		<p>Pada bagian ini merupakan visual yang menggambarkan ekspresi aktor yang sedang bingung dan gelisah. Makna dari bagian tersebut adalah perasaan aktor tersebut yang mulai terpengaruhi oleh efek negatif dari hiperrealitas. Hal itu ditujukan untuk memperkuat terhadap ekspresi di dalam video seni yang tergambarkan melalui ekspresi wajah, dan gerakan mata,.</p>

2.



Pada scene ini merupakan sebuah gambaran tentang perasaan manusia yang sangat rapuh hal tersebut tergambarkan melalui kelopak bunga mawar yang sangat mudah dirusak meski bunga tersebut memiliki duri sebagai perlindungan diri, oleh karna itu penulis terinspirasi bahwa manusia akan selalu rapuh meski sudah menjaga diri nya dengan baik.

3.



Pada scene tersebut merupakan hasil editing dengan menggunakan efek dent, hal tersebut ditujukan untuk memberikan konsep visual yang sesuai dengan surealisme dan ditujukan untuk memberi gambaran bahwa dunia hiperrealitas seperti dunia mimpi yang sangat tidak realistis.

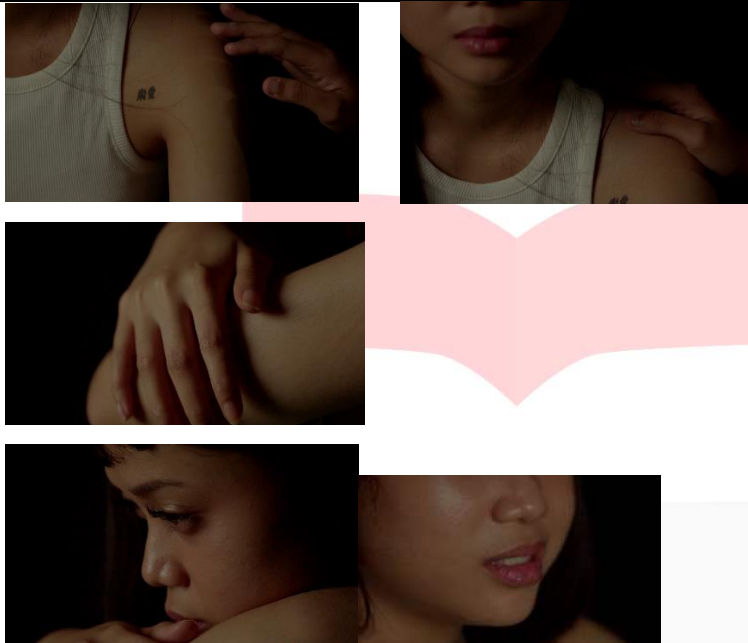
4.



Pada scene ini merupakan transisi video yang ditampilkan secara cepat karna memang transisi tersebut dibuat dengan efek overlay. Hal

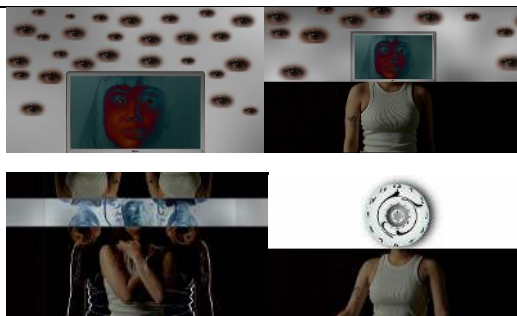
tersebut ditujukan untuk memberikan efek visual yang memfokuskan terhadap perasaan yang aktor sedang alami.

5.



Pada scene tersebut merupakan gambaran saat aktor mengalami pelecehan oleh orang lain, hal tersebut memang ditujukan sebagai gambaran tentang hiperrealitas media massa yang kerap memakan korban pelecehan yang tidak memandang jenis kelamin. Selain itu pada scene ini terdapat ekspresi dan gerakan tubuh aktor yang menjelaskan situasi saat dia mengalami pelecehan.

6.



Pada scene tersebut merupakan gambaran saat aktor terjebak didalam dunia hiperrealitas, seperti yang terlihat terdapat objek seperti monitor, mata, dan badan. Hal

tersebut memang ditujukan untuk menggambarkan konsep surealisme dimana terdapat objek mata yang sangat banyak sebagai gambaran bahwa media massa memiliki banyak sekali manusia didalamnya, kemudian kepala aktor yang sedang terjebak didalam monitor merupakan gambaran bahwa pikirannya terjebak didalam dunia digital, dan kemudian kepala aktor yang menjadi jam yang berputar merupakan sebuah gambaran bahwa dunia hiperrealitas bisa membuat seseorang lupa terhadap waktu.

Sumber: Data pribadi penulis

KESIMPULAN DAN SARAN

Seiring berkembangnya jaman menyebabkan kemajuan teknologi serta cepatnya penyebaran arus informasi membuat banyak sekali dampak yang dapat manusia rasakan. Manusia mungkin saja tidak terlalu menyadari akan dampak dari hal tersebut, namun betapa bahayanya dampak itu jika secara terus menerus manusia hidup berdampingan dengan pola seperti itu. Hiperrealitas salah satu bukti nyata dari pengaruh media massa. Karya Tugas Akhir (TA) ini memperlihatkan bagaimana kondisi disaat manusia telah terjebak didalam hiperrealitas yang merupakan dampak dari media massa. Hal itu tentu saja mempengaruhi kualitas kehidupannya. Dalam karya ini penulis memilih media video seni sebagai salah satu cara yang memiliki keefektifan dalam menyampaikan pesan betapa buruknya hiperrealita

dalam hidup kita.. untuk mendukung serta memperkuat konteks mengenai seberapa buruk efek hiperrealitas bagi kehidupan manusia dalam karya tugas akhir ini.

Karya tugas akhir yang berjudul *'In Dreams Lie Our Memories'* melalui ide yang telah dibuat berusaha dapat menyampaikan pesan yang didukung elemen-elemen seperti unsur-unsur seni beraliran surealisme yang menjadikan hal ini selaras sepertihalnya penggunaan visual efek seperti *dent*, *overlay*, dan lainnya yang dapat menjadikan karya ini sangat sesuai dengan konsep. Pembahasan mengenai cara pandang manusia dalam realita yang sebenarnya harus terus dibicarakan terlebih di zaman yang sekarang ini serba teknologi, karena dapat mempengaruhi keberlangsungan hidup manusia di era selanjutnya.

Agar upaya himbauan resiko dari efek hiperrealitas ini efektif bagi keberlangsungan hidup manusia maka penulis berharap agar lebih banyak lagi Tugas Akhir yang membahas mengenai hal ini melalui media seni lain agar terus dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas. Selain itu penulis juga berharap agar lebih banyak orang lagi yang peduli akan hal ini. Oleh karena itu rasa kepedulian tersebut diharapkan dapat menghindari persoalan ini tidak terulang lagi dikalangan masyarakat, sehingga banyak manusia diluar sana dapat menjadi masyarakat yang lebih baik lagi kualitas hidupnya. Selain itu juga penulis juga berharap agar dapat terus berkembang dalam berkarya dan bereksplorasi melalui banyak media.

REFERENSI

Buku

American Psychiatric Association. (2013). *The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, 5 Edition (DSM-V)*. United States.

Amsari Syahrul. (2023). *Ekonomi Kreatif*. Medan : umsu press.

Genep S. Gregorius. (2022). *Komunikasi Anak Muda untuk Perubahan Sosial*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Muhidin M. Dahlan. (2009). *Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009*. Yogyakarta : Gelaran Budaya.

Tumanggor dkk. (2017). *Ilmu Sosial dan Budaya*. Jakarta : Kencana

Jurnal

Adiprabowo, V. D. (2014). Penciptaan Video Seni Melalui Representasi Kekerasan dalam Program Komedi Televisi "Opera van Java". *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 10(2), 103-112.

Astuti, Y. D. (2015). Dari simulasi realitas sosial hingga hiper-realitas visual: tinjauan komunikasi virtual melalui sosial media di cyberspace. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 8(2).

Elly Komala, E. Media Sosial Sebagai Sebuah Ruang Hiperealitas. *LINIMASA: JURNAL ILMU KOMUNIKASI*, 1(2).

Prajogo, S. L., & Yudianto, A. (2021). Metaanalisis Efektivitas Acceptance and Commitment Therapy untuk Menangani Gangguan Kecemasan Umum. *Psikologika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 26(1), 85-100.

Putri, W. S. R., Nurwati, N., & Budiarti, M. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1).

Rachmawanti, R., Yuningsih, C. R., & Hidayat, S. (2023). Pelatihan seni rupa: Implementasi lukis digital dalam platform digital kultur. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 3(2), 93-101.

Widiyanti, E., & Herwandito, S. (2018). Identitas diri dan hiperrealitas dalam media sosial. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, 7(2), 231-250.

Yuningsih, C. R., Siregar, F. A. G., & Sintowoko, D. A. W. (2021). Representasi Paradoks dan Harmoni Dalam Berkarya. *JURNAL RUPA*, 6(2), 112-117.

WEB

King, Anthony . 1998. *A critique of Baudrillard's Hyperreality: Towards a sociology of Postmodernism. Philosophy & Social Criticism. Vol 24, Issue 6, 1998.* Diakses dari <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/019145379802400603> , diakses pada tanggal 7 Desember 2022.

Kominfo. (2021). *Dampak Penggunaan Internet Indonesia Terhadap Sosial Budaya Masyarakat.* Diakses dari <https://aptika.kominfo.go.id/2019/08/dampak-penggunaan-internet-indonesia-terhadap-sosial-budaya-masyarakat/>, diakses pada tanggal 3 Desember 2022.

Philosophy, S. E. (2019, Dec 18). *Jean Baudrillard.* Retrieved from *Stanford Encyclopedia of Philosophy.* Diakses dari <https://plato.stanford.edu/entries/ baudrillard/> , diakses pada tanggal 1 Desember 2022.

Tim Kompas Indonesia. (2021). *Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta*.

Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>, diakses pada tanggal 2 Desember 2022.

Wikipedia. (2022). *Daftar Negara menurut Jumlah Pengguna Internet*. Diakses dari

https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_negara_menurut_jumlah_pengguna_Internet,

Diakses pada tanggal 2 Desember 2022.

